



DEAD ISLAND RIPTIDE



Dead Island © Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2013, Techland Sp. z o.o., Poland. All rights reserved. Chrome Engine © Copyright 2013, Techland Sp. z o.o.

4020628090340 • 4020628090807 • 4020628090777

ECD009034 • ECD009080 • ECD009077

Manuale



AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Sommario

Controlli.....	4
Xbox LIVE.....	4
Introduzione	5
Personaggi.....	5
Biografia.....	5
Selezione del personaggio.....	8
Scegliere un personaggio	8
Distribuisci i punti abilità.....	9
Sviluppo dei personaggi	9
Parametri armi.....	10
Modifica delle armi	11
Note aggiuntive sulle armi	11
Menu principale	13
Visibilità di gioco.....	14
Comandi analogici di combattimento	14
HUD.....	15
Nemici	16
Credits.....	18
Garanzia	22
Informazioni tecniche:	22

Controlli

Controller Xbox 360



Xbox LIVE

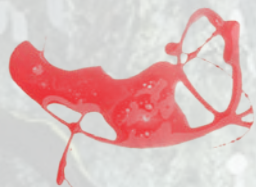
Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.



Introduzione

Pensavano di essere sfuggiti agli eventi terrificanti di Banoi e di essere sopravvissuti all'apocalisse in quel paradiso terrestre. Ma il destino dei nostri eroi stava per volgere al peggio...

Dopo aver raggiunto in elicottero una nave militare, una violenta tempesta e l'improvvisa diffusione del virus tra l'equipaggio segnano il ritorno di un incubo che annega la speranza nella marea crescente.

Personaggi

Pensavano di essere sfuggiti agli eventi terrificanti di Banoi e di essere sopravvissuti all'apocalisse in quel paradiso terrestre. Ma il destino dei nostri eroi stava per volgere al peggio. Per sopravvivere avrebbero dovuto collaborare.

Biografia

John

"Mio nonno è venuto qui per combattere i giapponesi durante la Seconda Guerra Mondiale e non se n'è più andato. Ha sposato una ragazza del posto. Mio padre è nato qui e ha lavorato come sergente maggiore: io sono un militare di seconda generazione e già quando avevo dieci anni avevo deciso di seguire il loro esempio. Volevo diventare un soldato, per difendere questa nazione dai suoi nemici. Ho fatto il mio lavoro, eseguendo sempre gli ordini. Fino al giorno in cui mi hanno dato un ordine impossibile da eseguire. Non è facile descrivere cosa si prova quando tutto ciò in cui si credeva si rivela essere una menzogna, quando le persone delle quali ti fidavi lasciano morire coloro che ami. Nessuno dei miei comandanti è nato qui, nessuno di loro conosceva questa terra e le persone che ci vivevano. Nessuno di loro ha dovuto sacrificare qualcosa, così hanno avuto gioco facile nel chiedere agli altri di sacrificare tutto. Ancora non riesco a credere di essere stato il solo a rifiutare, ma la realtà è questa. Sono stato accusato di diserzione e tradimento, avrei dovuto trascorrere il resto della mia vita in prigione. Solo perché ho aiutato coloro che avevo giurato di proteggere. Beh, adesso so chi sono i miei nemici e so che questa guerra non è ancora finita. Ho fatto un giuramento e, per quanto mi riguarda, John Morgan è ancora un soldato."



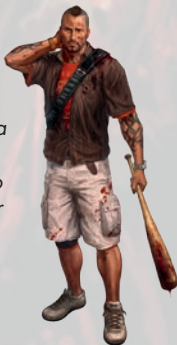
Purna

"Se qualcuno ha il denaro, se ha il potere, può fingere di essere una brava persona e nessuno riuscirà mai a scoprire quanto è malvagio. Questo l'ho imparato sulla mia pelle, quando facevo la vice detective a Sydney. Sai quante vice detective aborigene donne ci sono state prima di me? Nessuna. Credi che sia stato facile? Ho dovuto sopportare gli abusi dei miei cosiddetti colleghi: metà di loro mi odiava perché ero una ragazza e l'altra metà non sopportava l'idea che mia madre fosse una Koori. Quando arriva la fine del mondo, però, del tuo conto in banca non importa più un cazzo a nessuno. Me ne sono resa conto al resort, quando il contagio si è diffuso e i ricchi sono morti esattamente come i poveri. E a Moresby, dove le autorità hanno distrutto i ponti, abbandonando i meno fortunati al loro orrendo destino. Alla fine però questo non è servito a salvarli. Quando tutte le menzogne vengono spazzate via e l'unica cosa fra loro e la morte sono io, all'improvviso Purna diventa la loro migliore amica. Beh, vadano al diavolo: io non sono qui per loro, io sono qui per coloro che non sono in grado di difendersi. Per coloro che vivono nella paura. Io li proteggerò e sono pronta a morire per loro, perché... io ero una di loro."



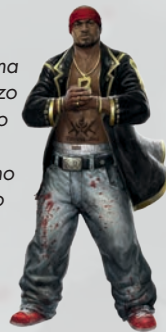
Logan

"Ho sempre pensato di non valere nulla. Anche quando ho giocato da quarterback all'All-Pro. Anche all'apice della mia carriera, quando ho guidato la squadra al titolo, dentro di me sentivo di non meritarmelo, che tutto sarebbe finito. E cazzo se avevo ragione. Ma ho imparato da quegli eventi? Sono cambiato per quello? Neanche per idea. Mi sono limitato a galleggiare nella mia maledetta mediocrità. A frignare, no? Beh, adesso basta: quando vedi il mondo intero andare a puttane, beh, la tua prospettiva cambia un bel po'. Sarei morto al Royal Palms se altre persone non avessero rischiato le loro vite per me: per non parlare di quello che è successo a Moresby e nella stramaledetta giungla. Ho visto cose orribili, ma ho anche visto persone pronte a sacrificare tutto per qualche poveretto che conoscevano a malapena. E quando sei tu a dover salvare qualcuno troppo terrorizzato anche solo per muoversi, beh, non hai il tempo di autocommiserarti. C'è una lezione in tutto questo, anche se non so bene quale. Non sono abbastanza intelligente. Ma una cosa la so: Logan Carter in fondo non è lo stronzo che credevano tutti quanti."



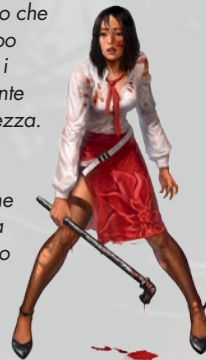
Sam B

"Durante gli anni trascorsi a New Orleans mi importava soltanto del rap. Però non sono mai riuscito a sfondare prima di Who Do You Voodoo. Doveva essere soltanto uno scherzo e invece mi sono ritrovato ricco da fare schifo, da un giorno all'altro. Avevo tutto quello che potevo desiderare: tutto. Tranne il rispetto. Nessuno mi prendeva sul serio, pensavano avessi fatto il colpo della vita. E alla fine stavo cominciando a crederci anche io. Non è stata una sorpresa che io non abbia replicato quel successo, non avevo niente da dire. Beh, adesso le cose sono cambiate! Non pensavo che avrei visto di nuovo qualcosa di simile a Katrina, ma questa malattia... quello che è successo al Royal Palms... quello che è successo a Moresby... è qualcosa che sembra uscito da un film dell'orrore. I morti si sollevano contro i vivi, come alla fine dei tempi. E magari ci siamo, davvero. Ma devo dire che la gente fa cose incredibili, quando è disperata. Quelli che credevi avrebbero combattuto, scappano. E quelli più miti, quelli che non avevi mai notato... beh, non arretrano d'un passo. Danno la loro vita per persone che nemmeno conoscono. So che c'è una canzone in tutto questo. Merda, non so neppure se riuscirò a uscire vivo da questa storia. Ma se ce la farò... beh, Sam B avrà qualcosa da dire."



Xian Mei

"Mio padre era ispettore capo della polizia di Hong Kong. È morto quando avevo dieci anni e quel giorno ho deciso che avrei seguito la sua strada. Sono entrata in polizia dopo essermi diplomata come la migliore del mio corso, ma i miei comandanti non mi hanno mai visto come un'agente di polizia: non pensavano che una donna fosse all'altezza. Però nessuno può negare ciò che sono. Ciò che ho fatto. Ciò che sono in grado di fare. Pensavo di dover dimostrare il mio valore ai miei superiori, ma ora so che loro non sono mai stati, e non saranno mai, superiori a me. Non mi importa ciò che pensano: conta solo quello che so io. E io so che in questa tragedia c'è dietro più di quanto sembri. Il contagio, questa malattia, è di origine umana: questa non è la natura che rimedia a un proprio errore, questa è l'umanità che si distrugge con le proprie mani. Ho visto come si è diffuso nel resort e come ha ridotto nel caos Moresby. Non so da dove sia arrivato ma so che al mondo esistono persone pronte a investire capitali enormi per creare una cosa del genere e so che possono agire indisturbate, con il benessere di coloro che dovrebbero difenderci. Alla fine riuscirò a mostrare a tutti che sono dei mostri. Perché io sono Xian Mei e onorerò la memoria di mio padre."



Selezione del personaggio

Scegliere un personaggio

Ogni superstite che puoi utilizzare è in grado di usare tutte le armi presenti, ma può sfruttare al meglio la propria classe di armamenti preferita.

Ognuno è dotato delle proprie abilità Furia: si tratta di capacità particolari, che si attivano quando accumuli abbastanza rabbia. Queste mosse speciali possono mutare l'esito di uno scontro, ma puoi usarle solo finché la rabbia non si esaurisce, per cui cerca di non sprecarle.

John: il lottatore di arti marziali



Abilità Furia: Tocco del potere. John esegue attacchi rapidi e letali con il suo bastone.

Specialità: combattimento corpo a corpo

Sam B: il peso massimo



Abilità Furia: Gancio. Sam perde il controllo e distrugge ogni cosa con i suoi tirapugni.

Specialità: armi da impatto

Xian Mei: l'assassina



Abilità Furia: Ira sanguinaria. Xian ricorre alle arti marziali ed elimina i nemici con precisione letale.

Specialità: armi affilate

Purna: la leader



Abilità Furia: Guardiano. Purna si fa forza dinanzi a ostacoli apparentemente insormontabili, fornendo a se stessa e ai suoi alleati la spinta per riprendersi dai danni e ritrovare energia. L'abilità inoltre consente a Purna di usare la sua arma personale anche quando non è dotata di armi e munizioni.

Specialità: armi da fuoco

Logan: il jolly



Abilità Furia: Centro. Logan si tramuta in un autentico cecchino con le sue armi da lancio, letale ed estremamente preciso e in grado di eliminare più bersagli allo stesso tempo.

Specialità: armi da lancio

Distribuisci i punti abilità

Dopo aver scelto un personaggio, avrai già a disposizione dei punti abilità da distribuire. Seleziona un set di abilità predefinito, oppure scegli "Personalizzato" per distribuire i punti.

Combattimento

Scatena attacchi furiosi contro i tuoi nemici.

Sopravvivenza

Resta in vita più a lungo.

Equilibrato

Una buona miscela di sopravvivenza e danni.

Personalizzato

I punti non saranno distribuiti automaticamente.

Partita salvata

Inizia a giocare con il set di abilità dello stesso personaggio che hai usato in un'altra partita salvata.

Importazione personaggio di Dead Island

Se hai già giocato a Dead Island, potrai importare il tuo personaggio in Dead Island Riptide. Il livello e i punti abilità saranno trasferiti in Dead Island Riptide. Dopo averlo importato, dovrai distribuire i punti abilità nel menu Abilità.

Sviluppo dei personaggi

I personaggi accumulano esperienza e salgono di livello, ottenendo così più salute e punti abilità, con i quali acquistare abilità e bonus vari. Esistono tre diversi alberi delle abilità, ognuno dei quali contiene determinati potenziamenti.

- **Furia:** il primo albero delle abilità è relativo all'abilità specifica del personaggio e permette di renderlo più efficace e potente.

- **Combattimento:** qui puoi trovare tutti i potenziamenti relativi alle armi e al combattimento. È il posto giusto per specializzarti in determinati tipi di armi, aumentando la loro efficacia.
- **Sopravvivenza:** l'ultimo albero delle abilità contiene elementi di carattere più generale, che aiutano i superstiti a sopravvivere sull'isola infestata dai non morti.

Missioni

Il gioco presenta diversi obiettivi che porteranno il giocatore a esplorare l'isola. Tutte le missioni appaiono nella schermata Missioni.

Missioni principali

Segui questa serie di missioni per scoprire la storia di Dead Island Riptide. Dopo aver portata a termine una missione, passerai a quella successiva.

Missioni secondarie

Il gioco presenta diverse missioni secondarie che ti consentiranno di ottenere altre informazioni di base o elementi aggiuntivi, come le recinzioni elettriche, che saranno utili a te e alla tua squadra durante l'avventura.

Missioni di squadra

Oltre a missioni principali e secondarie, puoi anche affrontare delle missioni di squadra per aiutare i compagni sopravvissuti a salire di livello. I compagni di livello superiore sono più bravi a difendere i rifugi e aumentano le tue chance di sopravvivenza.

Parametri armi

Tutte le armi hanno i seguenti parametri:

- **DAS:** danno al secondo, indica il danno e la velocità consentendoti di confrontare facilmente due armi.
- **Danni:** questo è il danno inflitto direttamente alla salute del bersaglio.
- **Forza:** questo parametro indica il danno alla resistenza del bersaglio.
- **Velocità:** indica il tempo necessario per eseguire un colpo; le armi più lente hanno più forza di quelle più veloci.
- **Durata e condizione:** la durata indica il numero massimo di attacchi che l'arma può compiere prima di rompersi; la condizione è lo stato attuale rappresentato da una barra bianca intorno all'icona dell'arma.

Ogni arma possiede anche un livello di qualità:

- **Scarso** (grigio)
- **Comune** (bianco)
- **Non comune** (verde)
- **Raro** (blu)
- **Unico** (viola)
- **Eccezionale** (arancione)

Modifica delle armi

Apportare modifiche

In Dead Island Riptide è possibile apportare modifiche alle armi, per infliggere danni aggiuntivi e renderle più potenti. Per modificare un'arma devi trovare quanto segue:

- **Banco da lavoro:** questi tavoli speciali sono il posto giusto per potenziare, riparare e modificare le armi.
- **Progetto:** considerali una sorta di lista della spesa dei materiali che devi raccogliere per eseguire una particolare modifica.
- **Pezzi:** sparsi per tutta l'isola, questi oggetti si possono usare per rendere più potenti le tue armi, aumentando così le tue possibilità di sopravvivenza.
- **Arma:** qualcosa che sia compatibile con il progetto che intendi usare. Ricorda: più potente è un'arma, più sarà efficace la sua modifica.

Potenziamenti

Puoi acquistare i potenziamenti presso i banchi da lavoro. Si tratta di semplici incrementi dei parametri di un'arma.

Riparazioni

Le armi si consumano con l'uso ed è sempre più economico mantenere la tua arma preferita in buone condizioni, piuttosto che dover riparare un inutile pezzo di ferraglia.

Note aggiuntive sulle armi

Introduzione alle armi

La raccolta e la modifica delle armi gioca un ruolo molto importante nel mondo di Dead Island Riptide. Per sperare di sopravvivere ai non morti che hanno invaso Palanai, dovrai utilizzare qualsiasi cosa ti consenta di tenere a bada le loro orde. Ovviamente non tutte le armi sono potenti allo

stesso modo e tutte si rompono, se usate troppo di frequente. Non temere però, perché esiste la possibilità di riparare e potenziare le armi. Questi potenziamenti, in particolare, non sono di natura puramente numerica, ma si riflettono anche graficamente all'interno del gioco.

Sparsi per l'isola troverai diversi banchi da lavoro: qui, a patto di disporre delle armi e degli oggetti necessari, puoi riparare, potenziare o modificare le armi di cui avrai bisogno nel corso della tua terrificante avventura a Palanai.

Ricorda inoltre di utilizzare le armi più adatte al tuo personaggio: le varie classi rendono al meglio con diversi tipi di arma. Alcune persone preferiscono sfasciare le teste, altre prediligono dare un taglio netto ai problemi, altre ancora apprezzano un colpo ben piazzato alla testa. Queste differenze sono evidenti anche negli alberi delle abilità dei vari personaggi, che consentono di potenziare in modo notevole le armi a loro più congeniali.

Usura e riparazione delle armi

Tutte le armi di Dead Island Riptide si usurano con il passare del tempo. Dopo aver menato qualche fendente e aver spaccato un paio di teste, l'arma inizia a perdere efficacia, fino a diventare del tutto inutile. Cerca di tenere sempre sotto controllo il tuo inventario, per non rischiare di trovarti senza difese davanti a un gruppo di non morti. Le armi di basso livello, come assi di legno o remi, si possono anche non riparare: il tuo machete preferito, invece, deve essere sempre affilato e pronto all'uso, in modo da poter decapitare qualsiasi assalitore troppo insistente.

Potenziare le armi

All'inizio del gioco, buona parte delle armi in cui ti imbutti sono molto semplici, ma per molte di esse hai la possibilità di aumentare il livello di pericolosità. Un normale piede di porco può essere utile come arma da impatto, ma dopo averlo potenziato presso un banco da lavoro potrai contare su uno strumento veramente letale. Un piede di porco potenziato, per esempio, è in grado di sfondare il cranio di un nemico molto più facilmente della sua versione base. Anche le armi da fuoco migliorano in modo significativo, quando vengono potenziate. Ovviamente, ogni cosa ha un prezzo, per cui cerca di dedicare il tempo necessario all'esplorazione dell'isola, in modo da trovare gli oggetti necessari per i potenziamenti. Vedrai, i tuoi sforzi saranno premiati.

Modificare le armi

Un tubo di ferro, un'asse di legno o una mazza da baseball non ti bastano? Vuoi togliere di mezzo i tuoi nemici con stile? Allora guarda dappertutto sull'isola, trova oggetti e armi e, perseverando, qualche

interessante progetto. Combinando questi tre elementi, Dead Island Riptide ti offre la possibilità di realizzare armi nuove e letali, con un tocco di classe in più. Hai una mazza da baseball e qualche chiodo? Combinali presso un banco da lavoro e quando colpirai i nemici sarai gratificato da copiosi spruzzi di sangue. Hai un coltello da sub, del detergente, un po' di cavo, del nastro adesivo e un orologio da polso? Sii creativo e goditi la tua nuova bomba adesiva. Queste sono soltanto due delle molteplici combinazioni che aspettano di essere scoperte. Perlustra il mondo aperto di Palanai e cerca di mettere le mani sul vasto arsenale presente in Dead Island Riptide.

Deposito extra

Henry Boyle, un membro della tua squadra, è in grado di trasportare per te armi e oggetti. Può essere utile se il tuo inventario è pieno e non vuoi gettare un'arma.

Zone morte

In tutto il mondo di Dead Island Riptide incontrerai delle zone morte. Si tratta di territori chiusi che pullulano di nemici pericolosi e boss speciali. Superando le zone morte otterrai PE e un sacco di tesori.

Menu principale

CONTINUA: prosegui l'ultima sessione di gioco salvata.

GIOCA: prosegui una partita salvata in precedenza, o iniziane una nuova.

Opzioni

- **Gioco:** regola l'audio e le informazioni aggiuntive visibili sullo schermo.
- **Video:** regola la grafica e le prestazioni.
- **Online:** modifica la visibilità sulla rete della tua sessione di gioco attuale o predefinita.
- **Gamma:** regola il valore gamma per ottimizzare l'esperienza visiva.
- **Comandi:** puoi regolare diverse impostazioni relative a comandi e feedback. Qui è inoltre possibile attivare i comandi analogici di combattimento (vedi pagina 14).

Extra:

- **Obiettivi:** controlla e rivedi i tuoi progressi nello sbloccare obiettivi.
- **Sfide:** controlla e rivedi i tuoi progressi nel completare obiettivi di gioco aggiuntivi, che prevedono esperienza bonus come premio.
- **Riconoscimenti:** visualizza l'elenco delle persone che hanno creato Dead Island Riptide.
- **Statistiche personali:** qui vengono conservate tutte le statistiche del profilo giocatore attuale. Sono sempre a tua disposizione.
- **Schedario del dottor Kessler:** qui puoi raccogliere le informazioni su tutti i tipi di zombi incontrati durante la tua avventura.

Visibilità di gioco

Puoi decidere se vuoi che la tua partita sia visibile agli altri giocatori online e impostare il numero di slot pubblici e privati da utilizzare.

Visibilità di gioco

- **Privata:** la partita non è visibile negli elenchi pubblici.
- **Pubblica:** gli altri giocatori possono vedere la tua partita e prendervi parte, se le impostazioni di progresso di gioco e slot lo consentono.

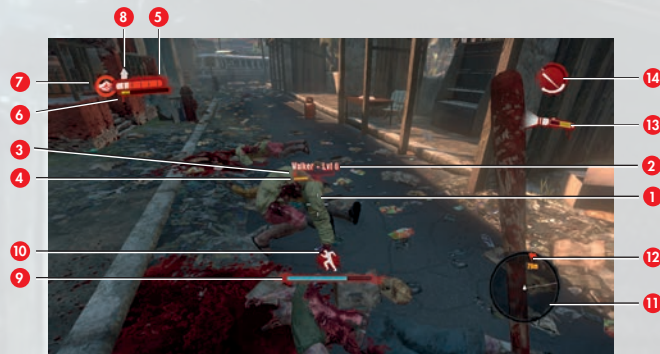
Area di visibilità - Xbox360

- **System Link:** la partita è visibile solo localmente.
- **Xbox LIVE:** la partita è visibile online.

Comandi analogici di combattimento

Nel menu Opzioni, alla voce Comandi, puoi scegliere l'impostazione Tipo di combattimento tra quella predefinita, combattimento digitale, e combattimento analogico. Si tratta di una modalità di comando più realistica, pensata per utenti esperti, che fornisce un maggiore controllo sugli attacchi del personaggio. Potresti trovarla più coinvolgente e divertente, per cui prova a usarla! Usando il combattimento analogico, la levetta destra serve per menare fendenti con l'arma, mentre tieni premuto **LT**. Muovi la levetta destra nella direzione in cui vuoi iniziare a sferrare un colpo, quindi muovi rapidamente la levetta destra nella direzione opposta. Muovi la levetta sinistra nel modo in cui desideri muovere l'arma. A prescindere dalla modalità di controllo che preferisci, puoi utilizzare il menu Comandi per sapere come sono assegnate le varie funzioni, in qualsiasi momento.

HUD



1. Mirino
2. Nome e livello del nemico preso di mira.
3. Barra della salute del nemico.
4. Barra della resistenza del nemico. Quando scende a zero, il nemico è neutralizzato.
5. La tua barra della salute.
6. Progressi in punti esperienza verso il prossimo livello.
7. Indicatore della rabbia: uccidi i nemici per riempirlo, quando è al massimo consente di utilizzare gli attacchi Furia disponibili per la classe del tuo personaggio.
8. Indicatore di potenziamento: compare quando hai dei punti abilità da investire.
9. La tua barra della resistenza: la resistenza è necessaria per brandire le armi da mischia, saltare e urtare. Ogni volta che subisci dei danni, cala leggermente.
10. Indicatore di posizione (visibile soltanto durante le transizioni).
11. Minimappa: mostra i punti d'interesse e gli obiettivi nelle tue vicinanze, usando gli stessi simboli della mappa principale.
12. Indicatore dell'obiettivo.
13. Indicatore della torcia elettrica.
14. Icona dell'arma equipaggiata e indicatore della condizione.

Nemici



Contagiato: Rapido, agile e maligno, questo nemico attacca qualsiasi bersaglio vede, annunciando la sua presenza con un urlo raggelante. La strategia migliore è quella di eliminarlo a distanza, oppure di affrontarli uno alla volta, se sono in gruppo.



Camminatore: Il non morto più lento e caracollante che vaga per l'isola di Palanai, in cerca di carne da divorare. Sono pericolosi in gruppo, quando compensano con il numero la loro bassa velocità.



Annegato: Un nemico molto rapido: attende sotto il pelo dell'acqua e colpisce con un attacco a sorpresa. Solitamente si muove in gruppo e rappresenta una minaccia anche per chi si sposta in barca, dato che è attirato dal rumore del motore.



Assassino: Molto lento e dalla grande forza fisica, non può essere neutralizzato. Il suo potente attacco è in grado di abbattere i giocatori. Estremamente pericoloso negli ambienti chiusi, raramente agisce da solo.



Speronatore: Estremamente resistente, forte e feroce. Questo non morto era già folle quando era in vita e ora è deciso a inseguire qualsiasi superstite incontri, per ucciderlo con un solo, violento impatto. Gli attacchi frontali non servono praticamente a nulla, contro questi terrificanti avversari.



Suicida: Questa misera creatura è ridotta a un ammasso informe e pulsante, eppure sembra essere ancora animato da un istinto letale, in quanto si avvicina a qualsiasi superstite non infetto, per poi ucciderlo con un'esplosione. Combattere uno di questi avversari in uno spazio chiuso rischia di essere un... suicidio.



Galleggiatore: Questo corpo, parzialmente decomposto, produce un liquame corrosivo in grado di ferire, accecare e disorientare i nemici a distanza. Non è facile avere la meglio su questi nemici, dato che i loro tessuti possono assorbire una grande quantità di danni.



Macellaio: Una versione più cattiva e resistente del Contagiato. Questi nemici usano ciò che resta dei loro arti per fare a pezzi tutto ciò che capita loro a tiro. I loro attacchi in salto e i riflessi fulminei li rendono difficili da affrontare in mischia: cerca di colpirli restando a distanza di sicurezza.



Urlatore: Nemico rapido ed estremamente pericoloso. Compare sempre insieme ad altri nemici. Se si avvicina troppo, è in grado di stordire il giocatore con il suo urlo, rendendolo incapace di attaccare.



Lottatore: Nemico lento, in grado di eseguire attacchi d'area. I suoi colpi possono abbattere il giocatore. Molto resistente agli attacchi, non può essere abbattuto.



Granatiere: Nemico lento, può attaccare da grande distanza lanciando frammenti tossici del proprio corpo. Quando lo affronti, sfrutta la sua velocità ridotta per colpirlo alle spalle. Il suo punto debole è la bottiglia sulla schiena, che può esplodere.

Funzione di comunicazione per la modalità cooperativa

Dead Island Riptide supporta una nuova funzione di comunicazione per la modalità cooperativa grazie alla quale è più facile coordinare gli sforzi. In una partita multigiocatore è possibile segnalare diversi elementi (nemici, bottino, porte, punti sul terreno) agli altri giocatori. Questa segnalazione è accompagnata da un commento vocale e un'icona visibile a tutti i giocatori. Basterà semplicemente puntare il mirino su un elemento e impartire il comando.

Credits

DEVELOPED AND DESIGNED BY TECHLAND

Techland Warszawa

Lead Designer and Producer
Jacek Brzeziński

Lead Level Designer and Producer
Marek Soból

Lead Gameplay Designer
Jakub Styliński

Art Director
Krzysztof Kwiatek

Lead Artist
Łukasz Skurczyński

Lead Programmers
Krzysztof Salek
Tomasz Soból

Story Design
Jan Bartkowiak
Tomasz Duszyński
Magdalena Tomkiewicz

Written By
Tomasz Duszyński
Maciej Jurewicz
William Harms
Harris Orkin
Magdalena Tomkiewicz

Gameplay Design
Maciej Mach

Level Design, Quest Design and Scripting
Michał Pałka
Rafał Polito
Danuta Psuty
Michał Stawicki
Wiktor Szymański

Additional Level and Quest Design
Łukasz Chmielewski
Łukasz Maj

Concept Art and UI Art
Mikołaj "Cybel" Piszczak

Concept Art
Maciej Janaszek

Level Art
Rafał Mała
Łukasz Michalczyk
Sebastian Miłosek
Sebastian Stęplewski

2D Art
Damian Bajowski
Maciej Janaszek
Jarosław Koszewski
Justyna Leszczyńska

3D Art
Michał Bystrek
Krzysztof Sapor
Łukasz Szymaniak

Character Art
Izabela Zelmańska

Additional Character Art
Virtuos

Additional 2D Art
Tomasz Cwik
Paweł Dobosz
Urszula Koc
Mateja Petkovic
Nikolay Stoyanov
Michał Strzeżek
Marta Szymańska

Additional FX
Tomasz Borowiecki

Additional Video
Studio BX

Animation and Additional Cinematics
Paweł Sękal
Andrzej Zawada

Additional Animation
DashDot

Programming
Kamil Kaczmarski
Karol Kosacki
Janusz Szmigielski
Juliusz Toczydłowski

Audio Lead
Krzysztof Lipka

Sound Design
Adam Skórupa

Additional Sound Design
Paweł Daudward
Piotr Niedzielski

Music
Paweł Błaszczak

VO Casting and Direction
Harris Orkin
Amanda Wyatt

Motion capture actors
Anita Balcerzak
Kamil Bończyk
Wojciech Chowaniec
Łukasz Czerwiński
Paweł Ferens
Agnieszka Jania

Maciej Kowalik
Maciej Kwiatkowski
Agnieszka Przestrzelska-Świderska
Michał Szwed

Localisation Manager
Michał Rainert

Localisation Assistant
Szymon Frąszczak

QA Manager
Piotr Szymański

QA
Marcin Bartniczak
Krzysztof Mierzejewski
Bartłomiej Rudyk

Localisation QA
Marcin Nowacki

Additional QA
Marcin Kierzniewski

ENGLISH VOICE-OVER ACTORS

Kim Mai Guest - Xian Mei
Peta Johnson - Purna
Phil Lamarr - Sam B
David Kaye - Logan
Adam Croasdel - John Morgan
Andy McPhee - Colonel Hardy
Jon Curry - Frank Serpo
Jean Gilpin - Dr. Jane and various characters
Jennifer Cruise - Harlow
Marcella Lentz-Pope - Jacqueline, Angel Guerra, and Rose
Dave B. Mitchell - Trevor
Patricia Belcher - Chimamanda and various characters
Andre Sogliuzzo - Dr. Kessler and various characters
Kevin Daniels - Dr. Cecil and various characters
Adam G - Wayne and various characters
Keone Young - Marvin and various characters

Recorded at the Famous Radio Ranch in Los Angeles, California

Lead Engineer
Andrew Meisner

SONGS

"Who Do You Voodoo!"
Christopher H. Knight (Writer/Performer/Producer)
Josef Lord (Writer/Performer)
Harris Orkin (Writer)
"No Room In Hell!"
Christopher H. Knight (Writer/Performer/Producer)
Josef Lord (Writer/Performer)
Harris Orkin (Writer)

Additional VO recordings
George Ledoux

CEO
Marek Soból

Technical Support
Marcin Kierzniewski
Radosław Nojak

Studio Assistant
Magdalena Faszczewska

Special Thanks
Paweł Gilecki
Emil Jaworski
Jakub Majcherek
Michał Maślany
Kamil Oberszt
Jan Oliński
Aleksander Pelc
Krzysztof Porada
Piotr Pytko
Mateusz Skrok
Michał Jerzy Sobczak
Marcin Surosz
Tomasz Szymoński
Łukasz Świecik
Mateusz Tomasiak
Bartłomiej Waszczuk
Michał Włodarczyk
Marek Zdziarski
Marcel Garbarczyk

Techland Wrocław

CEO and Creative Director
Paweł Marchewka

COO and Executive Producer
Paweł Zawodny

Production
Maciej Binkowski
Adrian Ciszewski
Przemysław Kawecki

Additional Production
Grzegorz Łącki

Outsource Manager
Małgorzata Mitrega

Art Department Manager
Adrian Kornecki

Asset Manager
Rafał Zerych

Lead of Level Art and Level Design
Adrian Sikora

Additional Level and Quest Design
Jacek Matuszewski
Piotr Mistygacz
Piotr Pawlaczek

Additional Level Art
Paweł Maliński
Matusz Piaskiewicz

Szymon Urban
Piotr Wojtas

Concept Art
Wojciech Ostrycharz

Character Art
Dariusz Kaszycki
Magdalena Kojder
Sławomir Latos
Mateusz Manes
Jan Siomin

Additional Character Art
Seweryn Niedzielski

Cinematic Artists
Jan "Janusz" Borkowski
Dawid Lubryka
Hubert Jarnecki

Animation Department Line Manager
Dawid Lubryka

Additional Animation
Kamil Franosik
Dariusz Kaszycki

Motion Capture
Michał Stefański

Special Effects
Dominik Gajewski

Additional Special Effects
Łukasz Kozak

Lead Technical Artist
Maciej Jamrozik

Technical Artist
Sławomir Latos

Audio
Paweł Błaszczak
Tomasz Gruszka

Additional Gameplay Programming
Maciej Binkowski
Sebastian Chain
Paweł Czubiński
Szymon Fogiel
Janusz Gruca
Kornel Jaskuła
Tomasz Klin
Maciej Kłokowski
Paweł Kolańczyński
Wojciech Korycki
Sebastian Kowal
Paweł Kubiak
Mikołaj Kulikowski
Bartosz Kulon
Radosław Malicki
Paweł Nowak
Grzegorz Świątowski
Marcin Zygadlo

Shader Programming
Andrzej Cabaj
Aleksander Netzel

POWERED BY CHROME ENGINE 5

Technology Lead
Jakub Kłarowicz

Engine Programming
Andrzej Zacharewicz
Grzegorz Wojciechowski
Marcin Piaskiewicz
Michał Mazanik
Michał Nowak
Paweł Nowak
Paweł Rohleder
Sławomir Strumiecki
Wojciech Krywult

Additional Engine Programming
Grzegorz Świątowski
Jacek Małysek
Krzysztof Nosek
Maciej Kłokowski
Paweł Czubiński
Paweł Kolańczyński
Tomasz Klin

Lead Tools Engineer
Bartosz Bień

Tools Programming
Konrad Kucharski
Marek Pszczółkowski
Michał Mocarski

Additional Tools Programming
Grzegorz Dulewicz
Katarzyna Wereska
Paweł Wojtasik

Additional 3rd Party Tools
Marek Znamierowski

QA Manager
Tymoteusz Steczowicz

QA
Tomasz Jerkiewicz
Tomasz Kassa
Karol Kozłowski
Michał Stachowiak
Kamil Szuwalski

HR Manager
Natalia Selinger

HR
Katarzyna Borowiecka
Aleksandra Gwara
Matylda Siuta-Brodzińska

CFO
Kamila Dudek

Business Development Director
Przemek Marmul

3rd Party Business Development Manager
Jakub Alcer

1st Party Business Development Manager
Małgorzata Sobieszek

Business Development Specialist
Krzysztof Kusak

International Marketing and PR Director
Paweł Paliński

International Brand Management
Radosław Grabowski
Błażej Krakowiak
Przemysław Mróz
Marcin Traczyk

Senior Graphic Designer
Paweł Paliński

DarkReactor.com

Additional 3D Art
Eric Abdoul
Rafał Brożniak
Michał Krzymin
Michał Kubas

Alvernia Studios

Producer
Piotr Gamracy

Head of Motion Capture Department
Łukasz Zawłocki

Motion Capture Specialists
Tomasz Wilewski
Tomasz Kowalczyk

Mocap Data Cleaners
Mateusz Doktor
Łukasz Salabura
Krzysztof Wachowski

CUTSCENES

Supervisors
Piotr Gamracy
Łukasz Zawłocki

Cutscene Animator
Michał Gamrat

Cutscene Processing
Łukasz Zawłocki

GreenLink

CEO
Costin Mihai

Studio Manager / Project Coordinator
Ionut Roman

QC Consultant
Mihai Vasile

QC Testers
Bogdan Valentin Balan
Cosmin Mihai
Dan Ionel
George Iulian

Laura Savu
Marian Enache
Tiberiu Munteanu

Sc Quantic Lab Srl

CEO
Stefan Seicarescu

Project Manager
Marius Popa

Project Lead
Sebastian Secasiu

Xbox 360 COMPLIANCE TEAM

Lead Tester
Zoltan Szilagyi

Testers
Attila Ujvari
Gabriel Ardelean
Vlad Rozsa
Aletta Pojar
Tudor Simu

TESTRONIC LABORATORIES

Head of QA
Erik Hittenhausen

Games Operations Manager
Pietro Faccio

Games QA Manager
Julian Mower

Compliance Coordinator
Adam Biwojno

Senior Compliance Technician
Paweł "Piekarz" Kolnierzak

Compliance Technicians
Adam Borysewicz
Przemek Brutkowski
Daniel Jalocho
Maria Kerner
Damian Pawłowski

TRANSLATION

German, French, Spanish
VioletMedia GmbH
Munich

Italian
Vertigo Translations

Translation
Davide Solbiati
Rossella Mangione

Quality Assurance
Ilaria Fusè
Claudia Mangione

Polish
Localsoft

PUBLISHED BY DEEP SILVER

Development Director
Vivien Dollinger

Executive Producer
Guido Eickmeyer

International Director Production
Christian Moriz

Lead Creative Producer
Sebastian Reichert

Senior Producer
Christian Grunwald

Creative Producer
Alex Toplansky

Art Director
Nikolay Stoyanov

Concept Art
Mateja Petkovic

Product Manager
Achim Meyer
Mathias Boxleitner

Release Manager Games
Christopher Luck

Localisation Manager
Lukas Kotrly

Product Release Manager
Daniel Gaitzsch

QA Lead
Vincent Omodei

INTERNATIONAL MARKETING

Commercial Director
Menno van der Bil

Senior Brand Manager
Vincent Kummer

Brand Manager
Rupert Ochsenr

Head of Art
Christian Lohlein

Senior Art Conceptor
Philipp Foly

Junior Art Conceptor
Jennifer Demuth

Video Expert
Thomas Sighart

Senior PR Manager International
Martin Metzler

Online Marketing
Jörg Spormann
Daniel Langer

Community Manager
Maurice Tan

NORTH AMERICA

Manager of Marketing and PR
Aubrey Norris

North American Marketing
Jon Schutts
Ryan Avery
UNITED KINGDOM

Sales and Marketing Director
Northern Europe
Paul Nicholls

UK Marketing
Amy Namihas
Peter Ballard
Nick Turner

**GERMANY/AUSTRIA/
SWITZERLAND**

Marketing Director
Mario Gerhold

German Marketing
Kay Jungmichel
Cecile Schneider
Martin Wein

NORDIC

General Manager
Martin Sirc

Marketing and PR Manager
Marcus Legler

SPAIN

Marketing Director
Oscar del Moral

Spanish Marketing
Roberto Serrano
Carolina Moreno
Gustavo Voces

ITALY

Marketing Manager
Daniele Falcone

Italian Marketing
Michele Minelli
Frida Romano
Paola Menzaghi

FRANCE

Marketing Manager
Emmanuel Melero

French Marketing
Paul Latrasse
Barbara Allart
Anne Chantreau
Lucie Saulnier
Caroline Ferrier

BENELUX

General Manager
Hans Lange

Marketing and PR
Yvette Hes
Koenraad Parrein

Laboratoires Bug-Tracker inc.

President and CEO
Antoine Carre

General Manager
Paquito Hernandez
Juan Li

Project Manager
Fausnel Meus
Drew Montpetit

Lead Tester
Fabrice Petit
Ronny Meng

Testers
Jean-Rénoald Almonacy
Jérémy Clowez
Emanuela Argetta
Thomas Chouteau
Lovic Fortin
Patrick Rocheleau
Sebastiano Sforza
Adrià Camprubi Rovira
Jean-Pierre Braïdy
Sophie Chartrand
Carlos Carreiro Raposo
Marta Fornos

Romain Meilhon
Isaak Shalfoun
Jean-Sebastien Vallée
Chloé Bury
Jaime Silva Valencia
Claudio Eusebio
Giuseppe Cusenza
Damien Fournet
Vincent Ménier

Lynn Li
Kevin Ye
Peter Pu
Trent Li
Ronny Meng
Sarah Liu
Tommy Xu
Andy He
Master Yang
Seath Bi

**GloboLoc GmbH
The Game Localization Company**

CEO
Horst Baumann
Daniel Langer

LQA Manager
Holger Mischke

LQA TESTERS

English
Gabriel Loeb
Christine Regan

French
Antoine Monteil
Mathieu Fumy

Italian
Richard Molkow
Stefano Marcoz

German
Sebastian Sparr
Emil Heimpel

Spanish
Aina Climent
Oscar Manzano

Garanzia

A causa della sua natura complessa, il software non può mai risultare completamente privo di errori. Per questo motivo, Koch Media non può garantire che il contenuto di questo prodotto corrisponderà alle tue aspettative e che il software funzionerà correttamente in qualsiasi condizione. Inoltre, Koch Media non fornisce alcuna garanzia in merito a particolari funzioni e risultati derivanti dall'uso del software, qualora risultino eccedenti allo standard minimo legato alla tecnologia del software esistente alla creazione del programma. Quanto appena detto si applica anche alla precisione e/o alla completezza della documentazione di accompagnamento.

Se il programma dovesse presentare, dopo la consegna, difetti tali da impedirne l'uso per lo scopo per cui è progettato, Koch Media si impegna a riparare il prodotto, a consegnarne una nuova copia o a restituire il denaro speso per l'acquisto entro un periodo di due anni dalla data di acquisto. Ciò si applica esclusivamente a prodotti acquistati direttamente da Koch Media.

Per richiedere l'applicazione di questa garanzia, è necessario inviare il prodotto acquistato, insieme alla prova d'acquisto e a una descrizione del problema, al seguente indirizzo: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Germania. Koch Media non fornisce alcuna altra garanzia in merito a danni diretti o indiretti derivanti dall'uso del prodotto, a meno che questi danni non siano derivanti da un intento a nuocere o da una negligenza palese, oppure siano coperti da garanzia obbligatoria per legge.

In ogni caso, l'ammontare della garanzia non può superare il prezzo di acquisto del prodotto. In nessuna circostanza Koch Media si assumerà responsabilità legate a danni non prevedibili o anomali. Questa limitazione non è da applicarsi a eventuali richieste nei confronti del distributore presso il quale hai acquistato il prodotto.

Koch Media non fornisce alcuna garanzia in merito a danni derivanti da uso improprio, in particolare per i casi in cui venga disatteso il manuale, procedure errate, trattamento inappropriato o utilizzo di accessori non adatti, a meno che Koch Media non sia responsabile di tali danni.

Informazioni tecniche:

Se dovessero insorgere problemi durante l'installazione del prodotto, potete contattare il nostro servizio tecnico:

assistenza@deepsilver.net

Alla comunicazione vanno allegati una lista dell'hardware utilizzato con indicazione della marca e del modello delle schede audio e grafica, e del processore.

www.deepsilver.net

